AIDE DE JEUX POUR HAWKMOON

Nouveaux Secrets Technologiques

PAR DIVERS AUTEURS

mercredi 11 février 2004.

- yanmag
  - Le Monde des Milles Rêves
  - LES FUSILS A POMPE
  - LES PISTOLETS A GRENAILLE
  - Les Munitions 3
  - LES ARMES DE POING POUR BORGS
  - LES PISTOLETS MITRAILLEURS LEGERS

Olivier Saraja

Lecteur de Vérité (3) - Outils Utilitaires

Discipline : Energétique. **Pré-Requis :** Aucun.

Le Lecteur de Vérité est un appareil équipé d'un récepteur très sensible qui, pointé sur une personne, enregistre toute accélération cardiaque. Lorsque la cible ment, son cœur a tendance à battre plus vite ; le Lecteur de Vérité détecte l'accélération et émet un signal lumineux ou sonore, selon la conception. La chance d'obtenir une interprétation correcte dépend du score de Sagacité de l'utilisateur. Si la cible sait qu'elle est soumise à un Lecteur de Vérité (et si elle sait ce que c'est !), elle peut tenter un jet de Chance pour contrôler son rythme cardiaque pendant qu'elle émet ses mensonges. Sa marge de réussite est soustraite au score de compétence en Sagacité de l'utilisateur. Le Lecteur de Vérité a néanmoins 20% de chance de ne pas réagir correctement face à une vérité ou un mensonge, indépendamment de tous les éventuels jets sur la Table des Défauts, à cause des variations de densité de l'air, de l'état émotionnel de la cible, d'éventuelles perturbations, etc. Ce pourcentage peut être augmenté (à l'appréciation du MJ ; du double au triple) s'il y a beaucoup de bruits aux alentours (bataille, marché, forge, etc.). Le Lecteur de Vérité nécessite un Accumulateur pour une autonomie de 10 utilisations. Les Lecteurs de Vérité sont aussi rares que les sorciers qui savent que le coeur bat plus vite lorsqu'un sujet ment. Même le très célèbre Kalan de Vitall l'ignore, et préfère utiliser un Sondeur Mental pour déterminer la loyauté des sujets de son monarque, Huon le Tyran. Il n'y a qu'en Asiacommunista qu'il existe des Lecteurs de Vérité "à main", que la Garde Noire de l'Empereur-Président utilise pour "sonder" les Individualistes.

Mousse d'Obsidienne (1-4) - Secrets de la Vie et des Corps

Discipline : Biologie. **Pré-Requis :** Aucun.

Il s'agit d'une mousse mutante qui peut se développer très rapidement à la lumière du soleil. Cependant, son espérance de vie est de quelques instants seulement après exposition solaire, et à sa mort, la Mousse d'Obsidienne durcit jusqu'à prendre la

consistance et l'aspect de la pierre. Généralement placée dans un récipient opaque, lorsque la Mousse d'Obsidienne est libérée sur un organisme, elle le recouvre de la tête aux pieds en 1D4 rounds par tranche de 10 points de TAI, puis durcit en 1D6+1 rounds. Chaque point de COMP au-delà du minimum augmente la FOR de la Mousse d'Obsidienne de 1D6 points. Dans sa version de base, celle-là à déja une force de 2D6 points. La compétence Lancer peut s'avérer très utile. La mousse mutante nécessaire à l'emploi de ce secret technologique ne pousse que dans les caves sombres des plus chaudes régions de la Mer du Milieu, avec une préférence pour la Turkia, la Syria et l'Aegypte. L'antre d'Achilleos, un Oracle grekien réputé, est protégé par une cinquantaine de globes de céramique contenant de la Mousse d'Obsidienne. Dissimulés dans les hautes herbes menant à sa hutte sacrée, plus d'un visiteur les a écrasés pour être transformés en grotesques statues de pierre. Une douzaine de victimes se dressent autour de l'antre d'Achilleos, acréditant ses pouvoirs surnaturels ; selon ses explications, seuls les purs et les droits peuvent l'approcher pour recevoir ses oracles.

Onguent Durcissant (2) - Voies de la Guerre

Discipline : Alchimie. **Pré-Requis :** Aucun.

Une armure de cuir traitée avec cet onguent gagne en rigidité jusqu'à être presque aussi dure que le fer. En pratique, elle protège autant qu'une Armure de Cuir Moulé des Jeunes Royaumes (cf. page 51 du supplément Elric : *L'Est Inconnu*). Pour mémoire, ses caractéristiques deviennent les suivantes :

	Abs.	Abs. sans heaume	Enc.	Autre TAI	Comp.	Comp. sans heaume	Rounds
Cuir Traité	1D10	1D10-1	modérée	non	15 %	05 %	3

Il faut cependant veiller à ne pas enduire les articulations de l'armure en cuir avec ce produit, car sa rigidité empêcherait toute manoeuvre. Pour traiter une armure de cuir correctement, il est nécessaire de réussir un jet de Dextérité (DEX x5%). En cas d'échec, multipliez par deux la marge d'échec, et rajoutez ce nombre aux pour-cent indiqués dans les colonnes Com. et Comp. sans heaume, dans le tableau ci-dessus. Enduire une armure de cuir est une opération qui dure un temps en minutes égale à la TAI pour laquelle elle a été taillée. Il existe cependant un inconvénient majeur à ce produit, indépendant de tous ceux qu'il est possible d'obtenir sur la Table des Défauts page 133 de HNE. En effet, si l'armure traitée est mouillée, le cuir devient spongieux et se gorge d'eau. Non seulement elle ne protège plus rien, mais le score en Déplacement Silencieux du porteur est réduit d'au moins 20%, à l'appréciation du MJ. Une armure de cuir traité puis mouillé est irrécupérable. Ce secret technologique est actuellement la propriété quasi exclusive des Nizaris, une organisation connue en Occident comme la "Secte des Assassins". Les montagnes du Nord de la Turkia, en bordure de la mer Caspienne, leur servent de repaire. Alamout, ou le "Nid d'Aigle", est la place forte du chef des Assassins.

Poudre de Vigueur (2) - Secrets de la Vie et des Corps

Discipline : Alchimique **Pré-Requis :** Drogues Stimulantes.

C'est avec ce produit que Malfi le Gémissant a pu honorer les cinq concubines de son maître Neymar de Rouen durant son absence. La Poudre de Vigueur ajoute temporairement 1D6 points de CON et confère une vigueur sexuelle exceptionnelle. Avec un tel produit, on n'est jamais en défaut pendant 1D4 heures. La VIR de la poudre est de 3D6 si une pincée en est inhalée ; mélangée à du vin, sa VIR devient 4D6. Si l'utilisateur réussit son jet de résistance, il n'obtient pas d'augmentation à son score de CON, mais sa vigueur sexuelle est néanmoins améliorée. Malheureusement, les sursimulations engendrées par ce produit donnent une chance cumulative de 1% par utilisation de rendre l'usager définitivement stérile (mais pas impuissant !). La plupart des Apothicaires vendent cette poudre aux citadins désireux d'impressionner leur compagne. Dans les villages, les "vieilles sorcières", spécialisées dans les philtres, potions et autres décoctions étranges, obtiennent des effets très similaires à ce secret technologique uniquement grâce à leur connaissance des plantes et à leur compétence Potions.

SpaceMan

Berserk (voir texte) - Sciences Médicales

Discipline : Alchimique. **Pré-Requis :** voir ci-dessous.

Ce n'est pas un nouveau secret technologique, mais une combinaison de différentes potions proposées dans le livre de base ; c'est le Red Bull (TM) de Hawkmoon. Les effets sont les suivants :

- récupération 1D3 PV par 1/2 heure COMP 4 (Drogues Médicinales : potion de guérison)
- gain de 4D3 pts de FOR pour 1D3 heures COMP 4 (Drogues Médicinales : augmentation de la FOR)
- gain de 4D3 pts de CON pour 1D3 heures COMP 4 (Drogues Médicinales : augmentation de la CON)
- ignorer les effets des blessures graves pendant 4D10 min COMP 4 (Drogues Médicinales : ignorer les blessures) Cette potion hors du commun (et donc dure à trouver) procure des avantages indéniables : que ce soit lors d'un combat ou de n'importe quelle autre activité physique, le bénéficiaire de cette potion décuple ses capacités dans des domaines hors du commun. Vu la complexité élevée de cette potion, le prix est de quelques 8000 souverains (coût de production (ingrédients) : 4800, bénéfice : 3200). La production de cette potion demande un grand effort du scientifique... et beaucoup de temps. Au fait : utiliser cette potion lors de duels est considéré comme de la tricherie :) **L'Avis d'Olivier Saraja :** à mon avis, il n'y a pas beaucoup de sorciers en Europe qui sache fabriquer ce genre de merveille ; en effet, on part déjà du principe que le créateur doit avoir le Savoir Scientifique Combinaison d'Effet (3), ce qui en soit, n'est déjà pas gagné. En fait, pour la réaliser, il faut disséquer chacune des fonctions (voir HNE pp.148-49) : 1ère partie, COMP 4 ; 2ème partie, COMP 4+1=5 ; 3ème partie, COMP 4+2=6 ; 4ème et dernière partie, COMP 4+3=7. Le coût cumulé serait donc de 11,000 souverains à la production. Au fait, c'est quoi un Red Bull (TM) ?

De Jour Comme De Nuit (1-4) - Secrets du Corps Physique

Discipline : Alchimique. **Pré-Requis :** Drogues Médicinales, Drogues Psychotoniques.

(COMP 1-4, cette potion permet d'effacer les effets du sommeil pendant 1 à 4 jours (selon le nombre de points de COMP investis). Le personnage n'aura pas besoin de sommeil tant que l'effet de la potion persiste : il peut être aussi actif que s'il venait de dormir. Cette potion a été développée par un sorcier inconnu afin de permettre à ses scribes de terminer leurs travaux dans des délais plus brefs. Les inconvénients après expiration des effets : besoin d'un apport nutritif riche en vitamines et minéraux, besoin de sommeil intensif. Lors de l'utilisation prolongée de cette potion (plus de 2), un jet de VIR : CON est nécessaire (la VIR correspond au nombre de potions fois 1D6 utilisées depuis les 30 derniers jours). Si le personnage ne réussit pas à résister, il s'endort et perd la moitié de ses points de vie -1 (pas de blessure grave, donc, mais de graves troubles physiologiques ; ceux-ci peuvent (à l'appréciation du MJ) entraîner des pénalités de -20% à l'utilisation de toutes les compétences jusqu'à totale guérison de ces points de dégâts. **L'Avis d'Olivier Saraja :** sans commentaire particulier ; un bon exemple de secret technologique utile et équilibré.

AmPhet (1-3) - Sciences Médicales

Discipline : Alchimique.	**Pré-Requis :** Drogues Médicinales.

(COMP 1-3, cette potion remplace les repas pendant COMPx5 jours). Les aventuriers qui n'ont pas la possibilité de chasser, de chercher des racines comestibles, ou tout simplement pauvres en nourriture, peuvent se nourrir pendant 5, 10 ou 15 jours (selon le nombre de points de COMP investis) au moyen de cette potion. Cette potion n'est pas prévue pour se passer d'aliments à long terme mais apporte l'essentiel des calories, vitamines et protéines nécessaires. La potion doit être ingérée à chaque fois que l'aventurier ressent le besoin de manger (2 à 4 fois par jour : une potion suffit pour 5 à 15 jours, selon la COMP). Ce n'est qu'un substitut de repas. Le besoin d'eau persiste néanmoins. **L'Avis d'Olivier Saraja :** sans commentaire particulier ; un bon exemple de secret technologique utile et équilibré, bien que je limiterais peut-être les effets sur COMPx3 jours, ce qui fait quand même pas mal. *Antoine*

Bombe à retardement (1-5) - Voies de la Guerre

Discipline : Mécanique.	**Pré-Requis :** Horloge, Mécanisme à ressort.

Ah ! Les joueurs avides de démolition vont être aux anges. L'utilisateur de l'objet, une fois créé bien entendu, décide du temps avant l'explosion de la bombe. La bombe peut par contre être désamorcée. Ensuite la bombe fait, à la base, 3D6 de dégâts dans un rayon de 3 mètres. Chaque point de COMP permet d'augmenter les dégâts d'1D6 ou le rayon de 3 mètres ou encore de diminuer de 5% le score en Amorcer/Désamorcer Pièges d'une personne tentant de désamorcer la bombe.

Piège (variable) - Voies de la Guerre

Discipline : Energétique et Mécanique.	**Pré-Requis :** Senseur [Toucher], Mécanisme à Ressorts

Un piège tout simple pour protéger une planque. Une personne pose le pied sur une dalle spéciale ou touche de la main un bout de mur et aussitôt s'actionne le piège ; Ce peut-être aussi bien un filet qui tombe du plafond qu'une trappe qui s'ouvre sous les

pieds de la personne. C'est au maître de jeu de déterminer la COMP du piège selon le désir du joueur.

- **Mouchard (2) - Outils utilitaires**

Discipline : Energétique. **Pré-Requis :** Senseur [Ouïe].

Une fois posé sur un véhicule, une personne, le Mouchard émet un son audible sur 15 mètres. Hélas, la victime peut l'entendre sur un jet d'Ecouter. Plus le signal s'intensifie, plus on est proche du Mouchard

- **Traceur (2-5) - Outils utilitaires**

Discipline : Energétique. **Pré-Requis :** Accumulateur, Traceur, Calculateur.

Voici l'objet idéal pour poursuivre un seul Granbreton lâche et fourbe qui s'enfuit avec votre petite amie. Comment fait-on pour se servir de cet engin ? C'est simple, il faut d'abord réussir à poser le Mouchard, qui émettra un son seulement audible pour le possesseur du Traceur. A la base, la distance est de 15 mètres. Chaque point de COMP au-dessus de 2, ajoute 15 mètres à la distance.

- **Paralyseur Vocal (2-5) - Voies de la Guerre** - par Julien Griessen

Discipline : Energétique. **Pré-Requis :** Aucun.

Le Paralyseur Vocal est une arme totalement silencieuse qui rend sa cible muette pour quelques instants. Cette arme émet un rayonnement invisible qui déstabilise les cellules du cerveau servant au langage. Elle se présente sous la même forme qu'un Sonique Moscovite (p.134 HNE). Comme se dernier, le Paralyseur Vocal a une portée de base de 10m et une VIR de 2D6. Une cible atteinte par le rayon de cette arme doit effectuer un jet de POU : VIR sur la Table de Résistance. Une maladresse rend la victime muette à jamais. En cas d'échec normal, elle perd l'usage de la parole durant 1D6+3 rounds. Une réussite se traduit juste par un léger bafouillage d'un round. Chaque point de COMP au-delà du minimum augmente la portée de 10m ou ajoute 1D6, soit à la virulence ou soit à la durée de mutité de la victime. Le père du Paralyseur Vocal est Ukranien. On dit qu'il inventa cette arme pour faire taire sa femme trop bavarde à son goût. Une rumeur circule comme quoi il existerait, à Keninsburgs (la capitale de la Moscovie), une réplique gigantesque de cette arme permettant de faire taire une foule entière de manifestants ! Consultez une nouvelle arme tirée de ce secret technologique **en cliquant ici**.

Nouveaux Savoirs Technologiques

Par divers auteurs

- **Voies de la Rapidité (4)** - par Antoine

Domaines d'application : Mécanique, Energétique, Alchimique.

Ce Savoir Technologique permet à son utilisateur de diminuer la durée de moitié le temps de réalisation (ceci permettant de diminuer le coût de réalisation de la machine). Cependant le minimum reste une semaine.